

# SpieleMagazin

Ravensburger

Edad: 6 a 99 años

Contenido: 6 juegos

Jugadores: 2 a 6

## I. DAMAS

### Sobre el juego:

Las damas es un juego para dos personas. El tablero se ubica de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha. Cada jugador dispone de 20 piezas de un mismo color (blanco y negro) que al principio de la partida se ponen en las casillas negras de las tres filas más próximas a él.

### Objetivo del juego:

Capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura.

### Desarrollo del juego:

Se juega por turnos alternos. Comienza a jugar el jugador que tenga las fichas blancas.

1. En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

2. Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición adelante (nunca hacia atrás) en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.

3. Una partida de damas finaliza cuando estamos en una de estas 3 situaciones:

- Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.
- Si cuando llega el turno de un jugador éste

no se puede mover, ya que todas sus piezas están bloqueadas, puede acordarse lo siguiente: (1) Hay empate (2) Pierde el jugador al cual le corresponde el siguiente movimiento (3) Gana el jugador que más piezas tenga, y si ambos jugadores tienen la misma cantidad de fichas, el juego termina en empate.

- El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.

4. La partida también puede terminar en empate si ambos jugadores quedan con un número igual y muy reducido de piezas, de modo que aunque se hicieran varios movimientos no se resolvería la partida.

5. La reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha. También la dama sólo se mueve un cuadro tras cada captura. Una pieza normal puede capturar a la reina. Cuando el jugador pierde a su reina pierde completamente el juego.

## II. MOLINO

### Objetivo de juego:

Dejar al oponente con menos de 3 piezas o sin ningún movimiento posible.

### Desarrollo del juego:

1. Cada jugador dispone de 9 piezas que se mueven en el tablero entre 24 intersecciones.

2. El juego comienza con el tablero vacío. Los

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

jugadores se turnan para colocar sus piezas en las intersecciones vacías.

3. Si un jugador es capaz de formar una fila de 3 piezas a lo largo de una de las líneas del tablero, tiene un “molino” y puede eliminar una de las piezas de su oponente en el tablero.

4. Las piezas quitadas no podrán ser colocadas de nuevo. Los jugadores deben eliminar cualquier otra pieza antes de eliminar una pieza de un molino formado.

5. Una vez que las 18 piezas se hayan ubicado, los jugadores se turnan moviendo las piezas. Para moverse, el jugador debe deslizar una de sus piezas a lo largo de una línea en el tablero a una intersección vacía adyacente. Si no puede hacerlo, ha perdido el juego.

6. Al igual que en la etapa de colocación, un jugador que coloca tres de sus piezas en línea en el tablero tiene una línea de molino y puede eliminar una de las piezas de su oponente, evitando la extracción de piezas en los molinos si es posible.

7. Cualquier jugador que es reducido a dos piezas no es capaz de eliminar más piezas del oponente y, por tanto, pierde el juego.

## III. FANG DEN HUT (ATRAPA EL SOMBRERO)

**Edad:** 6 años en adelante

**Jugadores:** 2-4

**Contenido:** Tablero de juego, 4 sombreros en 4 colores, 1 sombrero dorado y 1 dado.

### Objetivo del juego:

Cada uno de los jugadores deberá robarle la mayor cantidad de sombreros a sus compañeros y llevarlos a su escondite.

### Reglas del juego:

1. Cada jugador recibe 4 sombreros del mismo color y deberá ponerlos sobre el campo circular del color correspondiente, el cual consiste en el escondite. El escondite será el

punto de partida y es el lugar al cual deberán llevarse los sombreros robados. Una vez que se ha abandonado el escondite, sólo se puede volver a él cuando se han atrapado sombreros de otro color.

2. Por turnos, los jugadores deberán lanzar el dado y avanzar según lo que éste indique. Los jugadores podrán avanzar con su sombrero hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no se puede cambiar de dirección ni de sombrero dentro de la misma jugada.

3. Cada jugador decidirá cuántos sombreros sacar de su escondite.

4. Un jugador podrá robar un sombrero cuando cae en un casillero en que cuál se encuentra un sombrero de otro color. El jugador pondrá el sombrero robado bajo el suyo y continuará jugando. Pueden robarse todos los sombreros que se quiera.

5. Para asegurarte, deberás llevar los sombreros robados a tu escondite. Para esto no es necesario obtener un número exacto en el dado. Por ejemplo, si para llegar a tu escondite te hacen falta 2 casillas y obtienes el número 5 en el dado, podrás avanzar hasta el escondite, dejar en él los sombreros atrapados y avanzar nuevamente 3 espacios.

6. En caso de llevar más de un sombrero al escondite, entre los cuales se incluye algún sombrero de tu propio color, éstos podrán volver al juego, dejando de forma definitiva los sombreros de diferentes colores en el escondite.

7. Los casilleros grises son lugares de descanso. Esto significa que ahí pueden permanecer 3 sombreros sin que puedan ser robados.

8. Sobre los casilleros amarillos pueden ponerse varios sombreros del mismo color, pero si llega un sombrero de un color diferente puede robarlos todos.

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

## Fin del juego:

Al comenzar el juego, los jugadores deberán acordar cuál de los dos modos siguientes se utilizará para terminar el juego.

A. Gana el jugador que logre atrapar el mayor número de sombreros. El juego termina cuando quedan sombreros de un mismo color en el tablero.

B. Gana el jugador que al final logra mantener sólo sombreros de su color en el tablero. Aquí el número de sombreros atrapados no importa.

## IV. PACHISI

### Objetivo del juego:

Pachisi se juega con uno o dos dados de seis caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida hasta el final del tablero.

### Desarrollo del juego:

Las fichas se ubican en el espacio izquierdo del tablero, el cual está indicado con una flecha: este será el punto de partida. Las fichas se mueven de izquierda a derecha, es decir, según el sentido de las agujas del reloj.

1. A cada jugador, en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas de acuerdo al número obtenido.

2. El 6 del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra, es decir, permite lanzar nuevamente el dado.

3. Las fichas se mueven según el número de espacios indicados (1 a 6) por el dado. Si un jugador obtiene tres veces seguidas 6, se le castiga y pierde su turno.

4. Un jugador puede capturar (regresa a la partida) las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último.

5. Cuando una ficha llega a la línea vertical de color, está seguro. Esto quiere decir que

ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la línea vertical de color según lo indicado por el dado.

6. Una variación es jugar con dos dados. En dicho caso el número de casillas para avanzar es la suma de los dados. También se puede optar por distribuir el número obtenido entre dos fichas.

7. En las casillas grises no se puede comer al otro jugador.

8. Hay una variación con bloqueos. Cuando hay 2 fichas del mismo jugador en la misma casilla, éstas bloquean a las otras porque no las dejan pasar por encima. Para pasar una ficha hay que caer primero en la casilla bloqueada. Si se lanza una cantidad par se pueden mover ambas fichas del bloqueo al tiempo con la mitad de los puntos. Por ejemplo, si saca 6 se puede mover ambas fichas 3 casillas.

9. Cuando un jugador saca una ficha de la casa y hay una ficha contraria, no se lo puede comer.

### Fin del juego:

Gana el jugador que primero logre llegar con sus 4 fichas a la meta, es decir, hasta el final de la línea vertical de color. Para esto, deberá obtener en el dado el número exacto de casillas.

## V. BACKGAMMON

### Objetivo del juego:

Se trata de un juego de carreras cuyo objetivo inmediato es sacar todas las fichas del tablero antes que el adversario. Para ello las fichas de los jugadores deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero, las de un jugador en el sentido de las agujas del reloj y las del otro en sentido contrario, de modo que los recorridos de uno y otro se cruzan. El jugador que vence el juego logra

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

uno o varios puntos, tal como se explica más adelante. La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el número de puntos pactado previamente.

## Desarrollo del juego:

Los jugadores se sitúan frente a frente con el tablero entre ellos, de forma que la barra divida el tablero en dos mitades: izquierda y derecha para cada jugador respectivamente.

1. Cada jugador dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, cada uno sólo lanza uno de ellos. El que obtenga el valor más alto es el que comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados (uno de cada jugador). A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos.

2. Movimientos: Salvo en ese primer lanzamiento, en su turno, cada jugador debe lanzar sus dos dados y mover sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Puede mover dos piezas (una pieza por lo que indica cada dado) o puede mover una sola pieza en dos movimientos consecutivos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias o en una casilla con una única ficha del adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y se coloca sobre la barra. Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas del adversario.

3. Dobles: Cuando un jugador en el momento de lanzar consigue un doble (dos dados con el mismo valor), debe duplicar a su vez el movimiento, es decir, debe realizar cuatro movimientos por el valor que hubiera salido en los dados.

4. Piezas capturadas. Si un jugador tiene alguna pieza capturada (sobre la barra) sólo podrá realizar en su turno el movimiento o movimientos correspondientes metiendo en el tablero estas piezas capturadas, y no podrá realizar un movimiento con otras piezas hasta tener todas las piezas en juego. Una

pieza capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total.

5. Pasar: En cada turno es obligatorio realizar el máximo número de movimientos posibles en función de los valores de los dados. En particular, en caso de disponer de una sola ficha que puede moverse por el valor de ambos dados, pero no la suma de ambos, deberá escogerse el mayor de los dos valores. También puede darse el caso de que el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando el jugador tiene alguna pieza capturada.

## Fin del juego:

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas. Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido. Las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesario para ello. Solo podrá utilizarse un número más alto del preciso para sacar una pieza cuando no quede ninguna otra en ninguna de las casillas anteriores.

## VI. MALEFIZ

### Sobre el juego:

Se trata de un juego de carreras. Se utiliza un dado y 4 grupos de 5 piezas de un mismo color. Cada uno de estos grupos comienza la partida situado en su respectiva ubicación, en la zona inferior del tablero.

Pueden participar 2 ó 4 jugadores. Cuando participan 2 jugadores cada uno de ellos lo hace con 2 colores alternos (rojo y amarillo frente a verde y azul). Si son 4 jugadores, cada uno utiliza un color, pudiendo jugar de manera individual o por parejas. Además de las 20 piezas de color existen otras 11 piezas blancas, a las que se denomina barricadas y que no pertenecen a ningún jugador, que

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

comienzan la partida en unas posiciones determinadas del tablero.

## Objetivo del juego:

El objetivo del juego es alcanzar antes que los rivales la posición superior del tablero con una de las piezas.

## Desarrollo del juego:

Se echa a suertes con el dado para saber cuál es el jugador que comenzará jugando. A partir de ese momento los movimientos se harán en turnos alternativos entre todos los jugadores.

1. En su turno, un jugador lanza el dado y hace avanzar una de sus piezas tantas posiciones como haya indicado el mismo, de acuerdo a las siguientes reglas:

- El avance puede realizarse en cualquier dirección, pero sin volver sobre sus propios pasos.
- La pieza puede pasar por encima de piezas propias o de los adversarios.
- La pieza no puede pasar sobre las barricadas.
- La pieza no puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza del mismo color.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza de distinto color. En este caso esta última pieza es capturada y vuelve a su posición inicial.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por una barricada. En este caso el jugador ubica la barricada en cualquier otra posición libre del tablero, la que desee, salvo la primera hilera del recorrido y la posición final del mismo.

2. Realizar los movimientos. La posibilidad de avanzar en diferentes direcciones con cada pieza complica el marcado del movimiento a realizar; para facilitarlo en lo posible y dinamizar así el desarrollo de la partida, se permite marcar los movimientos de varias maneras:

- En caso de que una determinada pieza solo tenga una posibilidad de avance (por tener

el resto de los caminos bloqueados), es suficiente con tocar la pieza.

- Si una determinada posición solo se puede alcanzar con una sola pieza, es suficiente con clicar sobre dicha posición; este es en general el método más rápido para marcar el movimiento, si bien debe tenerse cuidado porque en determinados casos se da la posibilidad de despiste confundiendo la pieza que puede alcanzar dicha posición.

- En todo caso, la pieza puede ser tocada y arrastrada hasta la posición de destino, del mismo modo que en la mayoría de los juegos de tablero.

## Fin del juego:

Vence el jugador o pareja que antes consiga ubicar una de sus piezas en la última posición del recorrido.

